

---

## «WILD HOUSE или ДОМ-3» СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА-КВЕСТ

### ФОРМАТ:

Многовариантная командно-ролевая игра с элементами технологии Open Space (частично самоуправляемая) и командообразования.

### ИГРА И ЕЕ КОНЦЕПЦИЯ:

Игра направлена на то, чтобы в течение достаточно короткого промежутка времени (7 - 8 часов чистого времени) дать участникам возможность не только получить удовольствие и «войти в азарт», но и внести вклад в решение нескольких корпоративно - важных задач:

1. Способствовать командообразованию;
2. Дать участникам возможность осознать и прочувствовать свою роль, важность каждого сотрудника в достижении целей и решении задач, которые компания ставит перед собой;
3. Укрепить корпоративную культуру;
4. Наладить новые контакты и облегчить взаимодействие между сотрудниками компании, находящимися на разных уровнях управления и работающими в разных подразделениях;
5. Развить коммуникативные навыки и дать участникам возможность отработать технологии коммуникации в игровой форме;
6. Повысить уровень лояльности к компании;

### ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ:

В **сюжетно-ролевой игре-квесте** «WILD HOUSE или ДОМ-3» участвуют команды по 10 человек (или меньше) в каждой. Делать команды большими по размеру нецелесообразно, иначе некоторые участники будут «выпадать» из процесса.

В начале игры утром производится общий сбор и распределение по командам. Распределение строится таким образом, чтобы в одной команде оказались представители разных подразделений и сотрудники компании с разными функциональными обязанностями. Здесь же до участников доводится информация об общей концепции игры.

Участники узнают о том, что им будет необходимо за отведенное время (7-8 часов) найти материал, договориться между командами и построить дом, который должен соответствовать определенным требованиям. Каждая команда собирает свою (по договоренности) часть дома, которая в конце игры станет необходимой составляющей общего дома, завершение сборки которого и будет означать конец игры.

Работа и взаимодействие команд происходит в одном пространстве (напр. Спортивный зал).

В конце дня команды производят взаимную оценку дизайна и внешнего вида дома.

### КВЕСТовая составляющая:

В процессе игры участникам будет предложено несколько заданий в формате квеста, где по подсказкам им будет необходимо найти конверты с заданиями, места, где находится инструмент или дополнительные бонусы.

Игра завершается примерно 40-минутным дебрифом (обменом мнениями о ходе игры, сделанных выводах, впечатлениях, о связи игры с реальной деятельностью участников) и торжественным мероприятием (ужин и т.п.).

К ужину может быть подготовлено слайд-шоу из лучших моментов игры, которое может быть продемонстрировано участникам.

---